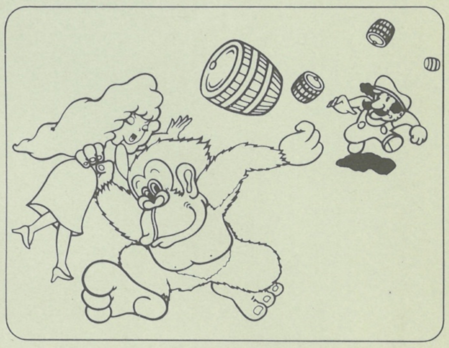
EUROPEAN VERSION
<NESE-R-DK>

Nintendo®
ENTERTAINMENT SYSTEM™

Boxoft Image To PDF Demo. Purchase from www.Boxoft.com to remove the watermark

DONKEY KONG™

ANLEITUNG



*Diese Spiel-Kassette kann nur zusammen mit der europäischen Ausführung des NES-Grundgerätes gespielt werden.

©1983 Nintendo®
Nintendo Co.,Ltd.

Printed in Japan FRG

Wir freuen uns, daß Sie sich für das Nintendo® Unterhaltungssystem Donkey Kong™ Pak entschieden haben.

SPIELGEGENSTAND/SPIELBESCHREIBUNG

Wirst du es schaffen, Paulinchen aus den Klauen von Donkey Kong zu befreien? Zeig Mario, wie er an dem Baugerüst hochklettern kann. Du mußt aber den Feuerkugeln und Fässern ausweichen, die Donkey Kong an den Rampen und Leitern runterschleudert. Dem paßt es nämlich gar nicht, was du da machst!

Bitte lies diese Anleitungen genau durch, damit du das neue Spiel gut in den Griff bekommst, und heb den Prospekt für spätere Fragen auf.

1. ZUR BEACHTUNG

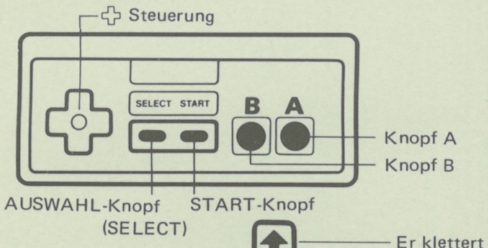
1) Dies ist ein Präzisionsspiel. Man sollte es nicht an sehr heißen oder kalten Orten aufbewahren. Auf keinen Fall sollte man es anstoßen, fallenlassen oder auseinandernehmen.
2) Die Kontakte dürfen nicht berührt, naßgemacht oder verschmutzt werden, sonst geht das Spiel kaputt.
3) Nicht mit Benzin, Alkohol oder anderen Lösungsmitteln reinigen.

Hinweis: Zur Verbesserung des Spiels können technische oder allgemeine Veränderungen ohne Vorankündigung durchgeführt werden.

2. BEZEICHNUNGEN DER BEDIENUNGSTEILE UND BEDIENUNGSANLEITUNG

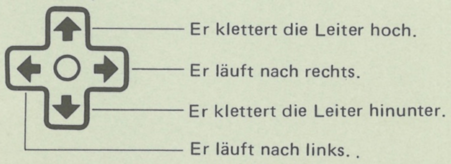
Bedienung 1 — für nur 1 Spieler
Bedienung 2 — für den Doppelpartner

Bedienung 1/Bedienung 2



Knopf A Er springt.
Knopf B Nicht benützt.

Steuerung
Bewegt Mario.

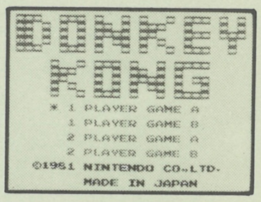


- Die Knöpfe AUSWAHL (SELECT) und START können auf Bedienung 2 nicht benützt werden.

Die Knöpfe AUSWAHL (SELECT) und START können **NUR auf Bedienung 1** benützt werden.

AUSWAHL-Knopf (SELECT)

Wenn man während der Demonstration am Anfang diesen Knopf drückt, erscheint die Auswahlliste auf dem Bildschirm.
Mit dem gleichen Knopf stellt man dann das Sternchen (*) neben die gewünschte Spielart:
Spiel A für 1 Spieler – Anfänger
Spiel B für 1 Spieler – Spezialist
Spiel A für 2 Spieler – Anfänger
Spiel B für 2 Spieler – Spezialisten



Während des Spiels funktioniert der AUSWAHL-Knopf (SELECT) nicht.

START-Knopf

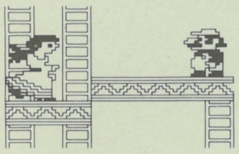
Wenn man auf diesen Knopf drückt, beginnt das Spiel.

Pause:
Wenn du mitten in einem Spiel eine Pause machen möchtest, drückst du einfach den START-Knopf. Dann ertönt das Pausenzeichen, und das Spiel wird unterbrochen. Zum Weiterspielen an der gleichen Stelle noch einmal auf START drücken.

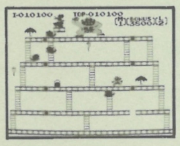
- Wenn man den Rückstellknopf (am Spielgerät) drückt oder das Gerät abschaltet, wird die höchste Punktzahl gelöscht.
- Bedienung 1 ist für Spiele mit nur einem Spieler.
- Bei 2 Spielern benützt man Bedienungen 1 und 2.

3. SO WIRD GESPIELT

Marios Absicht
Paulinchen, die von Donkey Kong entführt worden ist, zu retten.

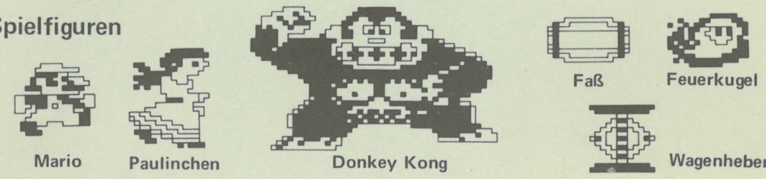


In den Runden I und II arbeitet sich Mario zu Paulinchen hoch.

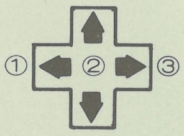


In Runde III läuft er auf den Stahlträgern herum und zieht die Bolzen heraus. Falls er es schafft, alle Bolzen zu ziehen, fällt das Gerüst ein, Donkey Kong stürzt Hals über Kopf hinunter, und Paulinchen ist in Sicherheit ...wenigstens im Moment.

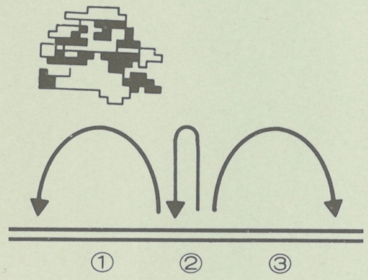
Spielfiguren



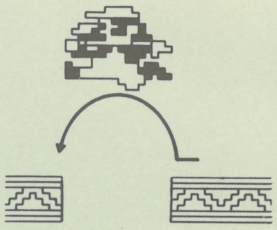
HINWEIS: vergiß nicht zu springen



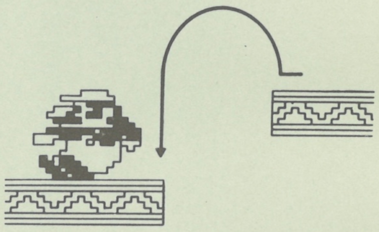
- Du kannst nach links, oben oder rechts springen. Drück die Steuerung in die gewünschte Richtung und gleichzeitig auf den Sprungknopf.



- Mario kann höchstens zwei Trägerabschnitte weit springen.

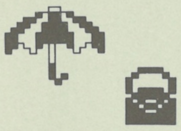


- Mario kann nicht auf Leitern auf- oder von Leitern abspringen.

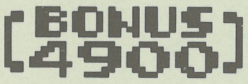


- Abspringen:
  Einen Sprung, der tiefer ist als zwei Trägerabschnitte (seine eigene Körpergröße), überlebt Mario nicht.

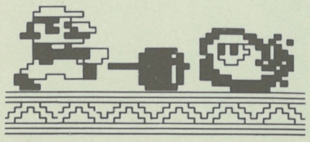
Punktwertung

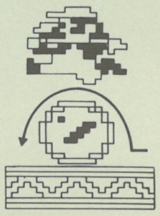


- Wenn du die Dinge aufsammelst, die Paulinchen verloren hat (Sonnenschirm und Börse), bekommst du extra Punkte.



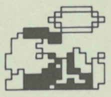
- Bonuspunkte
  Sobald du Paulinchen erreicht hast, werden Bonuspunkte zu deinen Spielpunkten addiert.
  Hinweis: Je länger du brauchst, desto weniger Bonuspunkte bekommst du. Sobald die Zeit abläuft, ist es um Mario geschehen.
- **Superhammer**
  Hau feste auf Fässer oder Feuerkugeln, um noch mehr Punkte zu bekommen.

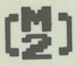




- **Springen**
  Wenn du ohne zu stolpern über ein Faß springst, gibts ebenfalls Punkte.

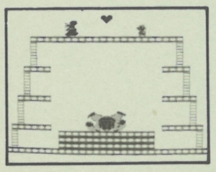
Extrabonus
Bei 20000 Punkten bekommst du noch einen Mario.

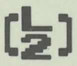




Vorsicht!
In diesen Fällen ist es mit Mario vorbei:
- Wenn er mit einem Faß oder einer Feuerkugel zusammenprallt.
- Wenn der Wagenheber zurückspringt und Mario trifft.
- Wenn Mario vom Stahlträger fällt.

Sobald alle Marios verbraucht sind, ist das Spiel vorbei.





Durchgänge
Nach vollendeter Runde III, wenn Paulinchen gerettet ist, ist ein Durchgang zu Ende. Versuch dich am zweiten Durchgang! Von jetzt an werden die Gegner mehr und schneller. Du kannst mit deinem Freund um die höhere Punktzahl oder um die Anzahl der vollendeten Durchgänge spielen!